Patchwork Heroes™

2010 Sony Computer Entertainment Inc. Developed by SCE Japan Studio and Aoqsiw. "Patchwork Heroes" is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc.

⚠ WARNING: PHOTOSENSITIVITY / EPILEPSY / SEIZURES

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures or blackouts when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a screen or when playing video games may trigger epileptic seizures or blackouts in these individuals. These conditions may trigger previously undetected epileptic symptoms or seizures in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition or has had seizures of any kind, consult your physician before playing.

IMMEDIATELY DISCONTINUE use and consult your physician before resuming gameplay if you or your child experience any of the following health problems or symptoms:
• dizziness • disorientation • altered vision • seizures • eye or muscle twitches
• any involuntary movement or convulsion • loss of awareness

RESUME GAMEPLAY ONLY ON APPROVAL OF YOUR PHYSICIAN.

Use and handling of video games to reduce the likelihood of a seizure

- Use in a well-lit area and keep a safe distance from the screen.
- Avoid prolonged use of the PSP® system. Take a 15-minute break during each hour of play.
- Avoid playing when you are tired or need sleep.

Stop using the system immediately if you experience any of the following symptoms: lightheadedness, nausea,or a sensation similar to motion sickness; discomfort or pain in the eyes, ears, hands, arms, or any other part of the body. If the condition persists, consult a doctor.

Do not use while driving or walking. Do not use in airplanes or medical facilities whereuse is prohibited or restricted. Set the PSP® system's wireless network feature to off when using the PSP® system on trains or in other crowded locations. If used near persons with pacemakers, the signal from the PSP® system's wireless network feature could interfere with the proper operation of the pacemaker.

GETTING STARTED

SETTING UP YOUR PSP® (PLAYSTATION®PORTABLE) SYSTEM

For more information on setting up your PSP® system, refer to the instructions in the manual supplied with the PSP system. For more information on getting started, refer to your PSP system manual, or visit the website: www.us.playstation.com/Support/PSP/GettingStarted/default.html

BASIC CONTROLS — PSP® SYSTEM

L button / Zoom out

R button / Zoom out

○ button / Slice warship / Cancel

× button / Confirm / Continue

△ button / Activate Mojo Attack

□ button / Place bomb

START button / Switch to map display

SELECT button / Open pause menu / Skip event

BASIC CONTROLS— PSP® go SYSTEM

L button / Zoom out

SELECT button / Open pause menu / Skip event

START button / Switch to map display

□ button / Place bomb

R button / Zoom out

○ button / Slice warship / Cancel

× button / Confirm / Continue

△ button / Activate Mojo Attack

MAIN MENU

Choose "New game" to "Start a game from the beginning". Alternatively, choose "Continue" to access a Patchwork Heroes game previously saved to Memory Stick, and ensure that the Memory Stick is inserted into the PSP® system at start-up.

PLEASE NOTE: The information in this manual was correct at the time of publication, but some minor changes may have been made late in the product's development. Screenshots for this manual have been taken from the English version of this product, and some screenshots might have been taken from pre-completion screens that differ slightly from those in the finished product.

GET READY FOR AN ADVENTURE OF A LIFETIME!

GAME MODES

STORY MODE
Complete the stages to progress through the tale.

TUTORIAL MODE
Learn the game's rules and controls.

CHALLENGE MODE
Play various stages with rules that differ from Story Mode.

RECORDS MENU
View your play history, character information and bonus video content.

GAME MODES (CONTINUED)

OPTIONS MENU

Adjust various options including the music volume, sound volume and autosave settings.

SAVE DATA

Save and load game data. At least 128KB of free space on a storage media device is required to save game data.

This game uses an autosave function. Do not remove the Memory Stick Duo™ or turn off the PSP® system when the Memory Stick Duo™ access indicator is flashing. The autosave function can be disabled via the Options Menu.

THE GAME SCREEN

BOMB SHAPE
Shows the shape that the explosion will make.

BOMB STRENGTH
Indicates the destructive power of each bomb.

MOJO GAUGE
Shows the total amount of Mojo that can be used for Mojo Attacks.

TITORI AND COMRADES

WARSHIP SIZE
To complete the stage, you must saw pieces off of the warship to reduce this percentage to 0 within the time limit.

TIME LIMIT
When the warship icon on the right reaches the town icon on the left, it will be Game Over!

THE GAME SCREEN (CONTINUED)

SHOW MAP / ZOOM OUT

Press the SELECT button to pause the action and switch to a full view of the warship.

GETTING STARTED

SELECT STAGE & LEVEL

Select a stage to attempt and then select the difficulty level. Select a higher level to take on harder missions with the potential reward of attaining a higher score and receiving more pay (in the form of screws).

DIALOGUE SCENES

Listen to what your comrades have to say about mission objectives and warship trivia! It will help you complete each stage.

GETTING STARTED (CONTINUED)

VIEW THE RESULTS SCREEN

After completing a stage, the Results Screen will be displayed. Your score will be calculated based upon surplus time, mass destroyed, downed enemies and remaining comrades. Your score has a direct result on what you earn (displayed in the "Pay Breakdown"). Furthermore, a higher difficulty level yields higher pay, and when your pay exceeds a certain level you will attain a new rank. When your rank improves, new items will be added to the Records Menu. "Comrades" indicates comrades rescued from prison cells, lost in battle or used as bombers.

GETTING STARTED (CONTINUED)

TEST YOUR METTLE IN A TIME TRIAL

Time Trial Mode is available only in Story Mode, and you must work fast to beat the record time! Screws cannot be earned in Time Trial Mode, and the elapsed time will be displayed on-screen instead of the time limit.

GAME OBJECTIVES

DESTROY THE WARSHIPS!

The aim of the game is to dismantle each warship within the time limit and before it can drop its missiles on the town. Various enemy units found on the hull of the warship will attempt to fend off your strategic attacks. Stage objectives will be displayed just after a stage begins.

GAME OBJECTIVES (CONTINUED)

DON'T GET BLOWN OFF!

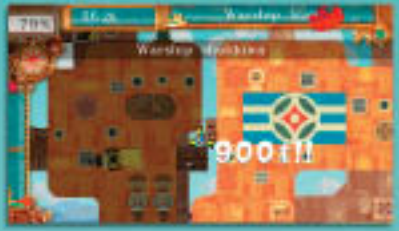
Once the warship is reduced in mass beyond a critical point, explosions will begin to break out on the parts that remain. Be careful not to get blown off its hull!

GAME OBJECTIVES (CONTINUED)

HOW TO SAW

Press and hold the ○ button to saw away large pieces of the warship's hull. Slice through from one edge of the hull to another to saw off the smaller of the two halves. Neither Titori's squad nor enemy units can move across the cracks created by sawing. Sawing destroys prison cells and items.

When a piece of warship exceeding a certain size is sawn off, the warship will stall and the countdown timer will pause briefly. The larger the sawn off piece of warship, the more additional time will be earned.



TITORI AND HIS COMRADES

Normally, Titori begins a stage working alongside two comrades. By rescuing comrades from prison cells, the group can increase to three. The number of comrades does not affect saw strength, but each comrade can be commanded to place one bomb.

If Titori is hit by an enemy attack, he loses one comrade. If Titori is hit alone, the game ends. After a stage is complete, comrades lost in battle are given a grave in the Graveyard in the Records Menu, but in the event of "Game Over", no graves will be built.

TITORI AND HIS COMRADES (CONTINUED)

Touch the prison cells on the hull of the warship to rescue comrades. Rescued comrades will join Titori's squad. If there are already three comrades under Titori's command, additional comrades will escape by balloon. When comrades are rescued and the stage completed, new Resident Cards will become accessible which show their profiles.

PLAYING THE GAME

Press the □ button with at least one comrade in tow to place a bomb at that location. The bomb will explode and damage the warship, and the comrade will escape. Use items to change the strength and shape of bombs to more efficiently dismantle the warship. Be careful when placing a bomb, for if the explosion slices off a section of warship where Titori's squad is situated, then the mission will come to a swift end.

PLAYING THE GAME (CONTINUED)

Press and hold the R1 button to use a shield to block enemy attacks.

Use bombs and Mojo Attacks to destroy the reinforced portions that are invulnerable to standard sawing. Strategic demolition of reinforced hull is the key to completing certain stages!

Press the △ button to convert any existing stock of Mojo in a Mojo Attack. The attack will not stop until the Mojo Gauge is emptied, but during the attack the squad becomes invulnerable and can slice across reinforced hull.

Each time an enemy is sawn off the warship, Mojo is added to the Mojo gauge. Look out for Mojo Dojo Drinks to contribute to the Mojo Gauge.

PLAYING THE GAME (CONTINUED)

ITEMS
Touch an item to activate its effect, but don't touch an item while sawing because you will destroy it.

MOJO DOJO DRINK
Adds Mojo to the Mojo Gauge. Icons showing more bottles yield more Mojo.

WINGBOOTS
Titori's squad speeds up for a short period of time.

STOPWATCH
Stops countdown timer and enemy movement for a short time.

BLASTBOOST
Boosts bomb strength by one level up to a maximum of Level 3.

BOMBSHAPE ITEMS
Changes the shape of the bomb's explosion.

ENEMY UNITS

Titori's squad cannot attack enemy units directly, but must slice them off along with a piece of the warship's hull. The list below shows a selection of enemy units that Titori and his squad will face in their mission to defeat the evil invasion fleet:

ANTILLAS
Follow a preset path of pursuit.

SPIDERKAS
Stubbornly pursue humans to the death!

CANNONS
Fire missiles at incoming targets.

HOMING CANNONS
Fire homing missiles that track enemy targets.

ENEMY UNITS (CONTINUED)

CRAWFITSCH
Locate and repair damaged sections of the warship. Pick these units off before they can mend the damage you have caused.

MILLIBEAMS
Fire lasers in a straight line.

LADYBIRDS
Explosively self-destruct when enemies approach.

PUPOIDS
Normally stay until an enemy starts sawing and then these units are spurred into deadly action!

HINTS AND TIPS
Never forget the fundamentals of sawing! Take your time and plan a sawing pattern that will dismantle the warship efficiently.

ENEMY UNITS (CONTINUED)

THESE ENEMY ATTACKS ARE HARD!

Enemy units causing trouble? Slice off a portion of the warship containing enemies to be rid of them! If you have any Mojo in your Mojo Gauge, use the amazing Mojo Attack to make it even easier to blitz those enemy units. And remember, you can always block to shield yourself from an enemy attack.

I KEEP SAWING, AND THE BOTS KEEP UNDOING MY WORK...

Lure away the Crawfitsch by inflicting damage in another location to prevent them from undoing your good work. While they are busy repairing your decoy damage, you can saw the rest of the warship to bits!

Patchwork Heroes™

MANUAL DE INSTRUCCIONES

©2010 Sony Computer Entertainment Inc. Developed by SCE Japan Studio and Acquire. "Patchwork Heroes" is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc.

⚠ ADVERTENCIA: FOTOSENSIBILIDAD / EPILEPSIA / CONVULSIONES

Un pequeño porcentaje de personas puede sufrir ataques de epilepsia o desmayos si se exponen a determinados patrones o destellos de luz. La exposición a determinados patrones o fondos en la pantalla o cuando se juega videojuegos puede provocar ataques de epilepsia o desmayo en dichas personas. Estas condiciones pueden provocar síntomas de epilepsia o de convulsiones no detectados anteriormente en personas que no poseen antecedentes de convulsiones o epilepsia. Si usted o algún miembro de su familia padecen epilepsia o han tenido convulsiones de cualquier tipo, consulte con su médico antes de jugar. Si usted o su hijo experimentan alguno de los siguientes problemas de salud o síntomas, INTERRUMPA INMEDIATAMENTE el uso y consulte con su médico antes de volver a jugar:

• mareos • desorientación • alteración de la visión • convulsiones • temblores en los ojos o los músculos • cualquier movimiento involuntario convulsión • pérdida del conocimiento

SÓLO VUELVA A JUGAR BAJO LA AUTORIZACIÓN DE SU MÉDICO.

Uso y manejo de videojuegos para disminuir la posibilidad de sufrir convulsiones

- Úselo en un área con buena iluminación y mantenga una distancia segura de la pantalla.
- Evite el uso prolongado de la consola PSP®. Tome un descanso de 15 minutos cada una hora de juego.
- Evite jugar si está cansado o tiene sueño.

Si experimenta alguno de los siguientes síntomas, deje de usar la consola de inmediato: mareos, náuseas o una sensación similar a los mareos por movimiento; molestias o dolor en los ojos, oídos, manos, brazos u otra parte del cuerpo. Si la afección persiste, consulte con un médico.

No lo use mientras conduce o camina. No lo use en aviones o instalaciones médicas donde el uso está prohibido o restringido. Desactive la función de red inalámbrica de la consola PSP® cuando la utilice en trenes o en otros lugares muy concurridos. Si se utiliza cerca de personas con marcapasos, la señal de la función de red inalámbrica de la consola PSP® podría interferir con el correcto funcionamiento del marcapasos.

PARA COMENZAR

CONFIGURANDO TU SISTEMA PSP® (PLAYSTATION®PORTABLE) SISTEMA

Para mayor información acerca de configurar tu PSP®, refiérete a las instrucciones en el manual suministrado con el sistema PSP. Para mayor información acerca de cómo comenzar, refiérete al manual de tu sistema PSP o visita el sitio de internet: www.us.playstation.com/Support/PSP/GettingStarted/default.html

CONTROLES BÁSICOS — PSP® SISTEMA

Botón L / Alejar imagen
Botón R / Bloquear
Botón ○ / Cortar nave / Cancelar
Botón ✕ / Confirmar / Continuar
Botón △ / Activar el ataque mojo
Botón START (inicio) / Abrir el menú de pausa / saltar evento
Botón SELECT (selección) / Pasar a la visión del mapa
Botón □ / Colocar bomba
SONY
Patchwork Heroes

CONTROLES BÁSICOS — PSP® go SISTEMA

Botón L / Alejar imagen

Botón R / Bloquear

Botón ○ / Cortar nave / Cancelar

Botón SELECT (selección) / Pasar a la visión del mapa

Botón ✕ / Confirmar / Continuar

Botón START (inicio) / Abrir el menú de pausa / saltar evento

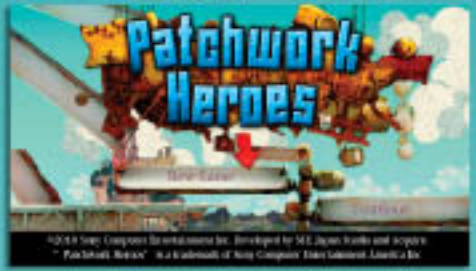
Botón △ / Activar el ataque mojo

Botón □ / Colocar bomba

MENÚ PRINCIPAL

Elige "Nueva partida" para empezar una partida desde el principio. También puedes elegir "Continuar" para acceder a una partida de Patchwork Heroes™ guardada en el Memory Stick™; asegúrate de que el Memory Stick™ esté insertado en el sistema PSP® al iniciar el juego.

RECUERDA: La información de este manual era correcta en el momento de su publicación, pero puede haberse producido algún cambio en el desarrollo posterior del producto. Las capturas del manual han sido tomadas de la versión en inglés del producto, y algunas pueden corresponder a pantallas previas a la finalización del producto, difiriendo así ligeramente del resultado final.



¡PREPÁRATE PARA LA MAYOR AVENTURA DE TU VIDA!

MODOS DE JUEGO

MODO HISTORIA
Completa los niveles para avanzar en la historia.

MODO TUTORIAL
Descubre las normas y controles del juego.

MODO DESAFÍO
Juega en diferentes niveles con normas diferentes a las del modo historia.

MENÚ DE RÉCORDS
Consulta el historial de juego, la información de los personajes y el contenido de los vídeos de bonificación.

GAME MODES (CONTINUED)

MENÚ DE OPCIONES

Ajusta diferentes opciones como el volumen de la música, del sonido y la configuración del guardado automático.

PARTIDAS GUARDADAS

Guarda y carga los datos de la partida. Para guardar partidas, necesitas como mínimo 128KB de espacio libre en un dispositivo de almacenamiento.

Este juego utiliza una función de autoguardado. No extraigas el Memory Stick™ ni apagues el sistema PSP® cuando el indicador de acceso Memory Stick™ parpadee. Puedes desactivar la función de autoguardado en el menú de opciones.

LA PANTALLA DE JUEGO

FORMA BOMBAS
Muestra la forma que tendrá la explosión.

POTENCIA DE LA BOMBA
Indica la potencia destructora de cada bomba.

INDICADOR DE MOJO
Muestra la cantidad total de mojo que puedes usar para los ataques mojo.

TITORI Y CAMARADAS

MUESTRA LA FORMA QUE TENDRÁ LA EXPLOSIÓN
Para completar el nivel, debes serrar trozos de la nave y reducir su porcentaje a 0 antes de que se acabe el tiempo.

LÍMITE DE TIEMPO
Cuando el icono de la nave situado a la derecha llega al icono de la ciudad situado a la izquierda, ¡TERMINARÁ EL JUEGO!

LA PANTALLA DE JUEGO (CONTINUACIÓN)

MOSTRAR MAPA / ALEJAR IMAGEN

Pulsa el botón SELECT (selección) para pausar la acción y pasar a una vista completa de la nave.

PREPARATIVOS

SELECCIONAR EL NIVEL Y LA DIFICULTAD

Selecciona el nivel al que quieres jugar y la dificultad. Selecciona una dificultad alta para aceptar misiones más complicadas con la posibilidad de obtener una mayor puntuación y recompensa económica (en forma de tornillos).

ESCENAS DE DIÁLOGOS

Escucha lo que te cuentan tus camaradas acerca de los objetivos de la misión y los detalles de las naves. Te ayudará a completar cada nivel.

PREPARATIVOS (CONTINUACIÓN)

VER LA PANTALLA DE RESULTADOS

Cuando completes un nivel, aparecerá la pantalla de resultados. La puntuación se calculará en función del tiempo sobrante, la masa destruida, los enemigos derribados y los camaradas que quedan. La puntuación tiene un efecto directo sobre las ganancias (que aparecen en el "Desglose del sueldo"). Además, cuanto mayor sea la dificultad, mayor será la paga y cuando esta supere un determinado nivel, subirás de rango. Cuando tu rango mejore, se añadirán nuevos objetos al menú de records. "Camaradas" hace referencia a los camaradas rescatados de las celdas de las prisiones, perdidos en combate o utilizados como bombarderos.

PREPARATIVOS (CONTINUACIÓN)

PON A PRUEBA TU TEMPLE EN UN CONTRARRELOJ

El modo Contrarreloj tan solo está disponible en el modo historia; ¡tendrás que trabajar rápido para batir el mejor tiempo! En el modo Contrarreloj no obtendrás tornillos y, en lugar del límite de tiempo, en pantalla aparecerá el tiempo transcurrido.

OBJETIVOS DEL JUEGO

¡DESTRUYE LAS NAVES!

El objetivo del juego es desmantelar cada nave antes de que se acabe el tiempo y antes de que suelte sus misiles sobre la ciudad. Algunas unidades enemigas situadas en el casco de la nave intentarán entorpecer tus ataques estratégicos. Los objetivos del nivel aparecerán justo después de que empiece.

OBJETIVOS DEL JUEGO (CONTINUACIÓN)

¡QUE NO TE HAGAN SALTAR POR LOS AIRES!

Una vez logres reducir la masa de la nave a su punto crítico, empezarán a producirse explosiones en las partes restantes. ¡Ten cuidado de no salir despedido del casco de la nave!

OBJETIVOS DEL JUEGO (CONTINUACIÓN)

CÓMO SERRAR

Mantén pulsado el botón ○ para serrar partes grandes del casco de la nave. Corta de un extremo a otro del casco para hacer caer la parte más pequeña de ambas mitades. Ni el escuadrón de Titori ni las unidades enemigas pueden atravesar las fisuras creadas al serrar. La sierra destruye las celdas de las prisiones y los objetos.

Al serrar una parte de la nave que supera un determinado tamaño, la nave se detiene y el cronómetro se para unos instantes. Cuanto mayor sea la parte de la nave serrada, mayor será el tiempo adicional conseguido.

TITORI Y SUS CAMARADAS

Normalmente, Titori empieza un nivel trabajando con dos camaradas. Al rescatar camaradas de las celdas de las prisiones, el grupo puede aumentar a un máximo de tres miembros. El número de camaradas no afecta a la potencia de la sierra, pero puedes ordenar a cada camarada que coloque una bomba.

Si el escuadrón de Titori recibe el impacto de un ataque enemigo, un camarada cae. Si solo queda Titori y es golpeado, la partida termina. Al completar un nivel, los camaradas caídos en combate obtienen una tumba en el cementerio del menú de récords, pero en caso de perder la partida, no se construye ninguna tumba.

TITORI Y SUS CAMARADAS (CONTINUACIÓN)

Toca las celdas de la prisión en el casco de la nave para rescatar a tus camaradas. Los camaradas rescatados se unirán al escuadrón de Titori. Si Titori ya tiene tres camaradas al mando, los camaradas adicionales huirán en paracaídas. Al rescatar camaradas y completar los niveles, aparecen nuevas tarjetas de residente que muestran sus datos personales.

CÓMO JUGAR

Pulsa el botón □ cuando tengas al menos a un camarada al cargo para colocar una bomba en ese punto. La bomba explotará y dañará la nave, además, el camarada huirá. Utiliza objetos para modificar la potencia y la forma de las bombas y así desmantelar la nave con mayor eficacia. Ten cuidado cuando coloques una bomba, porque si la explosión separa del casco una sección de la nave en la que esté situado el escuadrón, la misión habrá terminado.

CÓMO JUGAR (CONTINUACIÓN)

Mantén pulsado el botón R para utilizar un escudo y así bloquear los ataques enemigos.

Utiliza bombas y ataques mojo para destruir las partes reforzadas en las que serrar de forma normal no te resulte eficaz. ¡La demolición estratégica del casco reforzado es clave para completar algunos niveles!

Pulsa el botón △ para convertir cualquier cantidad de mojo existente en un ataque mojo. El ataque no parará hasta que se vacíe completamente el indicador de mojo; durante el ataque, el escuadrón será invulnerable y podrá serrar el casco reforzado.

Cada vez que sierras a un enemigo, haciéndolo caer del casco de la nave, se añade mojo al indicador de mojo. Busca bebidas Mojo Dojo para llenar el indicador de mojo.

CÓMO JUGAR (CONTINUACIÓN)

OBJETOS
Toca un objeto para activar su efecto, pero no toques ningún objeto mientras estés serrando porque será destruido.

BEBIDA MOJO DOJO
Añade mojo al indicador de mojo. Los iconos que muestran más botellas, ofrecen más mojo.

BOTALADAS
La velocidad del escuadrón de Titori aumenta durante unos momentos.

CRONÓMETRO
Detiene el cronómetro y el movimiento de los enemigos durante unos momentos.

SUPEREXPLOSIÓN
Aumenta la potencia de las bombas en un nivel hasta llegar al nivel 3 como máximo.

OBJETOS FORMA BOMBAS
Cambian la forma de la explosión de la bomba.

UNIDADES ENEMIGAS

El escuadrón de Titori no puede atacar directamente a las unidades enemigas, sino que debe serrarlas junto con una parte del casco de la nave. La siguiente lista incluye una selección de unidades enemigas a las que deberán enfrentarse Titori y su escuadrón en su misión por derrotar a la malvada flota invasora:

HORMILLAS

Siguen una ruta de movimiento predeterminada.

ARAÑAKAS

¡Persiguen sin descanso a los humanos para matarlos!

CAÑONES

Disparan misiles a los enemigos que se les acercan.

CAÑONES DIRIGIDOS

Disparan misiles dirigidos que siguen a los objetivos enemigos.

UNIDADES ENEMIGAS (CONTINUACIÓN)

MECANGREJOS
Localizan y reparan las secciones dañadas de la nave. ¡Acaba con estas unidades antes de que puedan arreglar los daños provocados!

MILRAYOS
Disparan láseres en línea recta.

MARIBORGS
Se autodestruyen con una explosión cuando se les acerca algún enemigo.

GUSABOTS
Normalmente se quedan quietos hasta que un enemigo empieza a serrar, ¡entonces entran en acción de forma mortal!

CONSEJOS Y TRUCOS
¡No olvides nunca los aspectos básicos de cómo serrar! Tómate tu tiempo y diseña un patrón de serrado que desmantele la nave de forma eficaz.

UNIDADES ENEMIGAS (CONTINUACIÓN)

¡ESTOS ATAQUES ENEMIGOS SON POTENTES!

¿Problemas con las unidades enemigas? ¡Corta una parte de la nave que contenga enemigos para acabar con ellos! Si tienes mojo en el indicador de mojo, utiliza el alucinante ataque mojo para que sea aún más fácil acabar con esas unidades enemigas. Y recuerda, siempre puedes bloquear para defenderte de un ataque enemigo.

SIERRO Y SIERRO, PERO LOS ROBOTS NO PARAN DE REPARAR LOS DAÑOS...

Ahuyenta a los Mecangrejos provocando daños en otra zona y así evitar que reparen todo el daño que has causado. Mientras estén ocupados reparando los daños de distracción, ¡puedes serrar el resto de la nave hasta hacerla picadillo!

Patchwork Heroes™

MANUEL DE L'UTILISATEUR

2010 Sony Computer Entertainment Inc. Developed by SCE Japan Studio and Acquire. "Patchwork Heroes" is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc.

⚠ AVERTISSEMENT : PHOTOSENSIBILITÉ / ÉPILEPSIE / CRISES

Certaines personnes, qui sont sensibles aux lumières clignotantes ou vacillantes ou encore aux motifs géométriques, peuvent présenter des symptômes épileptiques ou faire une crise lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à des jeux vidéo. Ces symptômes peuvent apparaître chez les personnes ne présentant aucun antécédent épileptique. Si vous ou quelqu'un de votre famille êtes sujet à l'épilepsie ou à des crises quelconques, consultez votre médecin avant de commencer à jouer. CESSEZ IMMÉDIATEMENT de jouer et consultez votre médecin si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

• vertige • désorientation • troubles de la vision • crises • clignements d'yeux ou contractions musculaires • mouvements involontaires ou convulsions • perte de connaissance

NE RECOMMENCEZ À JOUER QUE SUR APPROBATION DE VOTRE MÉDECIN.

Utilisation des jeux vidéo afin d'éviter le risque de crise

- Jouez toujours dans un endroit bien éclairé et à distance suffisante de l'écran.
- Évitez toute utilisation prolongée du système PSP®. Faites une pause de 15 minutes toutes les heures.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou manquez de sommeil.

Évitez immédiatement de jouer si vous présentez l'un des symptômes suivants : étourdissement, nausée ou toute sensation analogue au mal des transports, gêne ou douleur au niveau des yeux, des oreilles, des mains, des bras ou toute autre partie du corps. Si cet état persiste, consultez un médecin.

N'utilisez pas l'appareil lorsque vous conduisez ou marchez. N'utilisez pas la fonction de réseau sans fil dans les endroits où son utilisation est interdite comme dans les avions ou dans les hôpitaux. Désactivez la liaison sans fil du système PSP® lorsque vous utilisez le système PSP® dans un train ou dans les lieux de forte affluence. Si vous utilisez l'appareil à proximité de personnes portant un stimulateur cardiaque, le signal du système de liaison au réseau sans fil de votre PSP® risque d'interférer avec l'appareil et d'empêcher son fonctionnement.

DÉMARRAGE

CONFIGURATION DE VOTRE SYSTÈME PSP®(PLAYSTATION®PORTABLE) SYSTÈME

Pour plus de renseignements sur la configuration de votre système PSP, reportez-vous aux instructions de son mode d'emploi. Pour plus de renseignements sur la façon de démarrer, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP ou consultez le site Web : www.us.playstation.com/Support/PSP/GettingStarted/default.html

COMMANDES DE BASE — PSP® SYSTÈME

Touche L / Dézoomer

Touche R / Parer

Touche ○ / Scier le vaisseau / annuler

Touche ✕ / Confirmer / Continuer

Touche △ / Lancer une attaque Mojo

Touche START / Ouvrir le menu Pause / passer

Touche SELECT / Afficher la carte

Touche □ / Poser une bombe

COMMANDES DE BASE — PSP® go SYSTÈME

Touche L / Dézoomer

Touche SELECT / Afficher la carte

Touche START / Ouvrir le menu Pause / passer

Touche □ / Poser une bombe

Touche R / Parer

Touche ○ / Scier le vaisseau / annuler

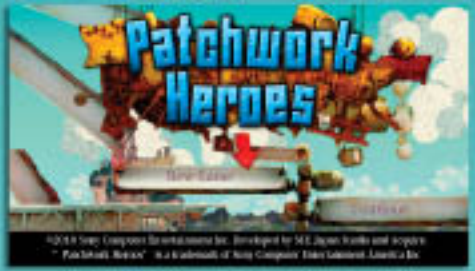
Touche ✕ / Confirmer / Continuer

Touche △ / Lancer une attaque Mojo

MENU PRINCIPAL

Sélectionnez "Nouvelle partie" pour commencer une partie depuis le début. Vous pouvez aussi choisir "Continuer" pour accéder à une partie de Patchwork Heroes™ sauvegardée précédemment sur le Memory Stick™. Au démarrage, vérifiez que le Memory Stick™ est correctement inséré dans le système PSP®.

REMARQUE : Les informations contenues dans ce manuel étaient exactes au moment de la publication. Cependant, des changements mineurs ont pu y être effectués dans les dernières phases de développement du produit. Les captures d'écran dans ce manuel sont issues de la version anglaise du produit. Certaines captures peuvent représenter un écran en cours de réalisation qui sera légèrement différent dans la version finale du produit.



PRÉPAREZ-VOUS POUR L'AVENTURE DE VOTRE VIE !

MODES DE JEU

MODE HISTOIRE
Terminez les étapes pour progresser dans l'histoire.

MODE DIDACTICIEL
Apprenez les règles et les commandes du jeu.

MODE DÉFI
Jouez plusieurs étapes avec des règles différentes du mode Histoire.

MENU RECORDS
Consultez votre historique de jeu, des informations sur les personnages et du contenu vidéo bonus.

MODES DE JEU (SUITE)

MENU OPTIONS

Réglez plusieurs options, dont le volume de la musique et des effets sonores, ainsi que les paramètres d'auto-sauvegarde.

DONNÉES

Sauvegardez une partie ou chargez une partie sauvegardée. Au moins 128KB d'espace libre sur le périphérique de stockage sont requis pour sauvegarder les données du jeu.

Ce jeu utilise une fonction d'auto-sauvegarde. Ne retirez pas le Memory Stick™ ni n'éteignez le système PSP® quand l'indicateur d'accès Memory Stick™ clignote. L'auto-sauvegarde peut être désactivée depuis le menu Options.

L'ÉCRAN DE JEU

FORME DE LA BOMBE
Indique quelle forme prendra l'explosion.

PUISSANCE DE LA BOMBE
Indique le potentiel destructeur de chaque bombe.

JAUGE DE MOJO
Affiche la quantité totale de Mojo que vous pouvez utiliser pour lancer des attaques Mojo.

TAILLE DU VAISSEAU
Pour terminer une étape, vous devez détacher des morceaux du vaisseau en les sciant, jusqu'à réduire sa masse à néant dans le temps imparti.

LIMITE DE TEMPS
Quand l'icône du vaisseau, à droite, atteint l'icône de la ville, à gauche, la partie est terminée !

TITORI ET SES CAMARADES

L'ÉCRAN DE JEU (SUITE)

AFFICHER LA CARTE / DÉZOOMER

Appuyez sur la touche SELECT pour mettre le jeu en pause et afficher une vue complète du vaisseau.

DÉMARRAGE

SÉLECTIONNER ÉTAPE ET DIFFICULTÉ

Sélectionnez une étape puis le niveau de difficulté. Dans le niveau le plus élevé, les missions sont plus difficiles mais permettent d'obtenir un meilleur score et un meilleur salaire (sous la forme de vis).

SCÈNES DE DIALOGUE

Écoutez ce que vos camarades ont à dire ! Vous en saurez plus sur les objectifs de mission et les caractéristiques des vaisseaux. Cela vous aidera à terminer chaque étape.

DÉMARRAGE (SUITE)

L'ÉCRAN DE RÉSULTATS

Quand vous terminez une étape, l'écran de résultats s'affiche. Votre score est calculé en fonction du temps restant, de la masse de vaisseau détruite, des ennemis éliminés et des camarades restants. Votre score détermine votre salaire (affiché dans "Fiche de paie"). De plus, un niveau de difficulté élevé rapporte un meilleur salaire. Quand il dépasse une certaine somme, vous atteignez le rang supérieur et obtenez de nouveaux éléments dans le menu Records. "Camarades" liste les coéquipiers libérés, morts au combat ou envoyés poser une bombe.

DÉMARRAGE (SUITE)

TESTEZ VOS NERFS EN CONTRE-LA-MONTRE

Le contre-la-montre est disponible uniquement en mode Histoire. Sciez le plus vite possible pour établir un nouveau record ! En contre-la-montre, vous ne gagnez pas de vis et c'est le temps écoulé, et non le temps imparti, qui s'affiche à l'écran.

OBJECTIFS

DÉTRUISEZ LES VAISSEAUX !

Le but du jeu est de démanteler tous les vaisseaux dans le temps imparti, avant qu'ils ne larguent leurs missiles sur la ville. Plusieurs unités ennemies se trouvent sur la coque du vaisseau et feront tout pour repousser vos attaques. Les objectifs de l'étape s'affichent juste après que vous l'ayez commencée.

OBJECTIFS (SUITE)

NE VOUS FAITES PAS ÉJECTER !

Une fois que le vaisseau atteint une masse inférieure à la limite critique, des explosions se déclenchent sur les parties restantes. Faites attention à ne pas être éjecté de la coque !

OBJECTIFS (SUITE)

COMMENT SCIER

Maintenez la touche ○ enfoncée pour scier de gros morceaux du vaisseau. Sciez d'un bout à l'autre de la coque pour faire tomber la plus petite des moitiés. Pas plus l'escadron de Titori que les unités ennemies ne peuvent traverser les coupures ainsi créées. Scier les cellules de prison et les objets les détruit.

Quand vous sciez un morceau assez grand, le vaisseau fait halte et le décompte du temps est brièvement interrompu. Plus le morceau est grand, plus vous gagnez de temps additionnel.

TITORI ET SES CAMARADES

En général, Titori commence une étape en travaillant avec deux camarades. En libérant des camarades emprisonnés, le groupe peut passer à trois personnes. Le nombre de camarades n'a pas d'influence sur les capacités de sciage. Par contre, chaque camarade peut être envoyé poser une bombe.

Si une attaque ennemie atteint l'escadron de Titori, il perd un camarade. Si Titori est le dernier survivant et se fait toucher, la partie est finie. Quand une étape est terminée, les camarades morts au combat sont envoyés au cimetière et apparaissent dans le menu Records. Mais, si vous perdez la partie, aucune tombe ne sera creusée.

TITORI ET SES CAMARADES (SUITE)

Touchez les cellules de prison sur la coque du vaisseau pour secourir des camarades. Ceux que vous libérez rejoignent l'escadron de Titori. S'il y a déjà trois camarades sous les ordres de Titori, ceux qui arrivent en plus s'échappent en parachute. Quand des camarades sont libérés et le niveau terminé avec succès, de nouvelles cartes d'identité avec leur profil deviennent accessibles.

JOUER

Si au moins un camarade vous accompagne, appuyez sur la touche □ pour placer une bombe. La bombe explose, ce qui endommage le vaisseau. Le camarade va alors s'échapper. Utilisez des objets pour changer la forme et la puissance des bombes, de manière à causer le maximum de dégâts sur le vaisseau. Soyez prudent en posant les bombes : si l'explosion découpe la partie du vaisseau où se trouve l'escadron de Titori, la mission se termine... brutalement.

JOUER (SUITE)

Maintenez la touche R enfoncée pour déployer le bouclier et parer les attaques ennemies.

Utilisez des bombes et des attaques Mojo pour détruire les parties renforcées qui résistent au sciage standard. La démolition stratégique des parties renforcées de la coque est capitale pour terminer certaines étapes !

Appuyez sur la touche △ pour convertir votre stock de Mojo en attaque Mojo. L'attaque dure jusqu'à ce que la jauge de Mojo soit vide mais, pendant ce temps-là, l'escadron est invulnérable et peut même scier la coque renforcée.

Chaque fois que vous éliminez un ennemi, la jauge de Mojo se remplit. Trouvez des boissons énergétiques Mojo Dojo qui contribuent à remplir la jauge.

JOUER (SUITE)

OBJETS
Touchez un objet pour l'activer mais pas pendant que vous sciez, ou il sera détruit.

BOISSON ÉNERGÉTIQUE MOJO DOJO
Remplit la jauge de Mojo. Les icônes représentant plusieurs bouteilles ajoutent encore plus de Mojo.

BOTTES AILÉES
Elles augmentent la vitesse de l'escadron de Titori pour une durée limitée.

CHRONOMÈTRE
Interrompt le décompte du temps et immobilise les ennemis pour une durée limitée.

MÉGABOOM
Augmente d'un niveau la puissance des bombes. Il existe 3 niveaux.

OBJETS MORPHOBOOM
Modifie la forme des explosions suivantes.

UNITÉS ENNEMIES

L'escadron de Titori ne peut pas attaquer directement les unités ennemies mais doit scier la partie du vaisseau sur laquelle elles se trouvent. La liste ci-dessous présente les ennemis que Titori et son escadron devront affronter pour repousser les vils envahisseurs.

FOURMILLIAS
Suivent un trajet prédéfini.

ARACHNIKAS
Ces entêtées traquent les humains jusqu'à ce que mort s'ensuive !

CANONS
Envoient des missiles sur les ennemis en approche.

CANONS THERMOGUIDÉS
Envoient des missiles à tête chercheuse qui verrouillent les cibles ennemies.

UNITÉS ENNEMIES (SUITE)

ÉCROUVIS
Localisent et réparent les parties endommagées du vaisseau. Envoyez-les valser avant qu'elles ne réparent les dégâts que vous avez causés !

MILLE-RAIS
Envoient des rayons laser en ligne droite.

COCCINELLES
Auto-destructrices, elles explosent à l'approche des ennemis.

PUPOÏDES
Ils se tiennent tranquilles jusqu'à ce qu'un ennemi commence à scier. Alors ces bestioles passent à l'action et c'est un carnage !

TRUCS ET ASTUCES
N'oubliez jamais les principes fondamentaux du sciage ! A Prenez votre temps pour élaborer une stratégie de sciage qui éliminera efficacement ces vaisseaux.

UNITÉS ENNEMIES (SUITE)

CES ENNEMIS SONT CORIACES !

Des unités ennemies vous causent des problèmes ? Sciez les portions du vaisseau où elles se trouvent pour les envoyer voir ailleurs ! Si vous avez un peu de Mojo dans la jauge, lancez la dévastatrice attaque Mojo pour écrabouiller encore plus facilement les ennemis. N'oubliez pas que vous pouvez parer presque toutes les attaques ennemies.

JE SCIE ET JE SCIE ENCORE, MAIS CES SALETÉS DE MÉCAS RÉPARENT TOUT...

Attirez les Écrouvis hors de votre lieu de sciage. Pour cela, causez des dégâts à un autre endroit du vaisseau : elles s'y précipiteront ! Tant qu'elles seront occupées ailleurs, vous pourrez mettre le vaisseau en pièces !